

## ABSTRAK

Pertumbuhan yang pesat dari akumulasi data telah menciptakan kondisi kaya akan data tapi minim informasi. Data mining merupakan penambangan atau penemuan informasi baru dengan mencari pola atau aturan tertentu dari sejumlah data dalam jumlah besar yang diharapkan dapat mengatasi kondisi tersebut. Dengan memanfaatkan data dari pemain di setiap pertandingan, diharapkan dapat menghasilkan informasi tentang potensi dari pemain dan juga data statistik pemain tersebut sehingga pelatih dapat mengambil keputusan untuk menentukan pemain mana yang akan diturunkan dalam menghadapi pertandingan berikutnya dan juga melakukan pembelian pemain yang efektif sesuai kebutuhan tim.

Kategori potensi pemain yang akan direkrut dilihat dari beberapa posisi dalam tim yaitu kiper, bek, gelandang, ataupun penyerang. Masing-masing posisi mempunyai kategori yang berbeda untuk diolah datanya. Metode yang digunakan untuk mengolah data pemain adalah metode *classification* dan menggunakan algoritma *bayessian*. Jadi, dari data yang diolah, pelatih dapat mengetahui kecocokan posisi pemain sesuai yang telah pemain jalankan.

Hasil dari proses data mining ini dapat digunakan sebagai pertimbangan pelatih dalam menentukan pemain mana yang akan dimainkan dan transfer pemain. Aplikasi ini dibangun menggunakan pemrograman java dengan NetBeans sebagai aplikasi user interface dan menggunakan database MySQL.

Keywords : *Data Mining, Classification, Bayessian*